

**PENGEMBANGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE GAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas - tugas dan Memenuhi Syarat - syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Citra Wulan Sari  
NPM. 1511100013**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/ 2021M**

**PENGEMBANGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE GAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas - tugas dan Memenuhi Syarat - syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**Pembimbing I: Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I**

**Pembimbing II: Baharuddin, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1442 H/ 2021M**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan model media pembelajaran crossword puzzle gambar dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik disekolah. Penelitian ini merupakan *research and development* (R & D) mengikuti persedur prosedur pengembangan *Robert Maribe Branch*. Subjek penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV MIN 1 Bandar Lampung. Data yang dikumpulkan berupa respon validator, guru serta peserta didik mengenai pengembangan media crossword puzzle gambar, nilai hasil pretest dan posttest, hasil angket motivasi peserta didik. Data kelayakan dan kepraktisan diperoleh dari hasil penilaian validator, guru, peserta didik. Data keefektifan menggunakan hasil pretest dan posttest, aktivitas guru dan peserta didik. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif maupun dalam bentuk perhitungan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan: (1) *prototype* model pembelajaran yang dihasilkan berupa MCPG dengan komponen : (a) sampul depan, (b) identitas buku, (c) kata pengantar, (d) petunjuk buku, (e) daftar isi, (f) halaman awal sub pembelajaran, (g) soal-soal bergambar, (h) daftar pustaka, (i) kunci jawaban, (j) biodata penulis. (2) Kualitas kelayakan model pada semua aspek isi, desain, dan media berkategori *sangat baik* menurut ahli dan praktisi. (3) model pembelajaran MCPG efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa model MCPG sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar di MIN 1 Bandar Lampung. Oleh karena itu, guru harus tetap berperan sebagai inovator dalam mengelola proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi serta kebiasaan dan pengetahuan siswa.

**Kata Kunci:** *Hasil Belajar, Motivasi Belajar.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Citra Wulan Sari

NPM: 1511100013

Jurusan/Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Crossword Puzzle Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Peserta Didik SD/MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebutkan dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, September 2020

Penulis,



Citra Wulan Sari

NPM. 1511100013





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung Telp. (0721)703260

**PESETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE  
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
SD/MI**

**Nama : CITRA WULAN SARI**

**NPM : 1511100013**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam siding Munaqosyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

**Pembimbing I**

**Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I**  
**NIP. 196306121993032002**

**Pembimbing II**

**Baharuddin, M. Pd**  
**NIP. 198108162009121002**

**Mengetahui**

**Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M. Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **"Pengembangan Media Crossword Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Peserta Didik SD/MI"** disusun oleh: **Citra Wulan Sari**, NPM: **1511100013**, Program studi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal: Kamis, 4 Februari 2021.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua : Dr. Subandi, MM**

(.....)

**Sekretaris : Deri Firmansyah, M. Pd**

(.....)

**Penguji Utama : Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd.I**

(.....)

**Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I**

(.....)

**Penguji Pendamping II : Baharuddin, M. Pd**

(.....)

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M. Pd**

**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

فَبِأَيِّ آلَاءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبَانِ ﴿١٣﴾

Artinya : *Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan? (QS.Ar-Rahman : 13)*<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan terjemahnya*, (Bandung: CV Diponegoro, 2000).h. 531



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas berkat rahmat hidayah-Nya, shalawat dan salam yang selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW maka dengan tulus ikhlas disertai perjuangan dengan jerih payah penulis, Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi ini, yang kemudian skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta Bapak Supriyadi dan Ibu Turtini yang sangat kusayangi yang telah mendidikku dengan penuh kasih sayang, ketulusan, kesabaran dan disiplin serta yang selalu memendoakan ku, menyemangati, mendukung dan selalu mendampingi.
2. Adikku Bunga Kurnia Wati yang selalu menghadirkan cerita tersendiri di setiap hariku.
3. Almamaterku, UIN Raden Intan Lampung.

## RIWAYAT HIDUP

Penulis, Citra Wulan Sari dilahirkan pada 29 Oktober 1997 di desa Podomoro, Kec. Pringsewu, Kab. Pringsewu dari pasangan Bapak Supriyadi dan Ibu Turtini sebagai anak pertama dari dua bersaudara. Penulis mengawali pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) Utama Karya Podomoro, Kec. Pringsewu, Kab. Pringsewu yang tamat pada tahun 2003, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SD N 04 Podomoro, Kec. Pringsewu, Kab. Pringsewu yang tamat pada tahun 2009. Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah 1 Pringsewu, Kec. Pringsewu, Kab. Pringsewu dan tamat pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan kembali pendidikannya di SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu, Kec. Pringsewu, Kab. Pringsewu dan tamat pada tahun 2015.



Pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada tahun 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sidoharjo, Kec. Jati Agung, Kab. Lampung Selatan. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MIN 1 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberi rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan Judul Pengembangan Media Crossword Puzzle Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Peserta Didik SD/MI. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammada SAW, yang kita antikan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kelsempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyahden (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I dan Bapak Baharuddin, M. Pd selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, dengan penuh keihklasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.

4. Bapak dan Ibu dosen Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak / Ibu kepala dan guru di MIN 1 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Bapak dan Ibu yang tiada hentinya selalu memberikan dukungan dan sebagai penyemangat, dan sumber motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Terimakasih atas kasih sayang, do'a serta motivasi dari semua pihak semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian. *Aamiin Ya Rabbal'Alamin.*

Bandar Lampung, September 2020

Penulis,



Citra Wulan Sari

NPM. 1511100013

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Fokus Pengembangan .....	12
D. Perumusan Masalah .....	12
E. Tujuan Penelitian .....	13
F. Manfaat Penelitian .....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Konsep Pengembangan Model .....	15
B. Acuan Teoritik .....	16
1. Media Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
c. Jenis Media Pembelajaran .....	21
d. Kualifikasi Pemilihan Media Pembelajaran .....	24
2. Crossword Puzzle .....	25
a. Pengertian Crossword Puzzle Bergambar .....	28
b. Kegunaan Crossword Puzzle Bergambar .....	29



c. Manfaat Crossword Puzzle Bergambar .....	29
d. Keunggulan dan Kelemahan Crossword Puzzle Bergambar .....	30
e. Pembuatan Crossword Puzzle Bergambar .....	32
f. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Crossword Puzzle Bergambar .....	33
3. Hasil Belajar .....	34
4. Motivasi Belajar .....	36
a. Pengertian Motivasi Belajar .....	36
b. Fungsi Motivasi Belajar .....	40
c. Tujuan Motivasi Belajar .....	40
d. Indikator Motivasi Belajar .....	41
e. Macam-macam Motivasi Belajar .....	44
f. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar .....	45
5. Penelitian Relevan .....	46

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
B. Karakteristik Sasaran Penelitian .....	49
C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	50
D. Langkah-langkah Pengembangan Model .....	51
1. Tahap Analisis .....	51
2. Tahap Desain .....	53
3. Tahap Pengembangan .....	54
4. Tahap Implementasi .....	55
5. Tahap Evaluasi .....	55
E. Teknik Pengumpulan Data .....	56
a. Jenis Data .....	56
b. Teknik Pengumpulan Data .....	57
c. Instrumen Penelitian .....	58
F. Analisis Data .....	71
1. Data Kuantitatif .....	71
a. Analisa Uji Kelayakan atau Kevalidan (Validasi Ahli) .....	71
b. Uji Kepraktisan .....	72
c. Analisis Uji Efektivitas .....	73
2. Analisis Data Uji Paired Sample t- Test .....	74
3. Analisis Uji Kruskal Wallis .....	75
4. Data Kualitatif .....	77

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	78
1. Tahap Penelitian Awal .....	78
B. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	80
1. Hasil Perencanaan Prototype Model MCPG .....	80
a. Buku Model MCPG .....	81

b. Perangkat Pembelajaran .....	81
2. Hasil Rancangan Instrumen Penelitian .....	82
3. Desain Rancangan Produk .....	82
C. Hasil Uji Coba Produk .....	84
1. Penilaian Instrumen .....	84
2. Penilaian Tes Hasil Belajar dan Motivasi Belajar .....	86
3. Uji Coba Terbatas .....	86
a. Data Kepraktisan Model MCPG .....	87
b. Hasil Kepraktisan MCPG .....	87
c. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran (MCPG) .....	89
d. Hasil Aktivitas Guru .....	90
e. Hasil Aktivitas Peserta Didik .....	92
f. Hasil Respon Peserta Didik .....	95
g. Hasil Belajar Peserta Didik .....	98
h. Nilai Rata-rata Simpangan Baku .....	99
i. Hasil Uji Paired Sample t-Test .....	100
j. Hasil Uji N-Gain Score .....	100
k. Uji Kruskal Wallis Motivasi Belajar .....	101
4. Uji Coba Lapangan .....	
a. Hasil Kepraktisan .....	103
b. Keterlaksanaan Pembelajaran (MCPG) .....	104
c. Hasil Aktivitas Guru .....	106
d. Hasil Aktivitas Peserta Didik .....	108
e. Hasil Respon Peserta Didik .....	110
f. Hasil Belajar Peserta Didik .....	112
g. Nilai Rata-rata Simpangan Baku .....	113
h. Hasil Uji Paired Sample t-Test .....	114
i. Hasil Uji N-Gain Score .....	115
j. Uji Kruskal Wallis Motivasi Belajar .....	115
D. Pembahasan .....	117

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	122
B. Saran .....	123

## **DAFTAR PUSTAKA ..... 124**

## **LAMPIRAN ..... 127**

## DAFTAR TABEL

3.1 Acuan Penilaian Validasi .....	54
3.2 Acuan Skala Likert .....	59
3.3 Ketentuan Pemberian Skor .....	60
3.4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi .....	61
3.5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Bahasa .....	62
3.6 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	62
3.7 Kisi-Kisi Penilaian Peserta Didik .....	64
3.8 Kisi-Kisi Motivasi Belajar .....	65
3.9 Kisi-Kisi Kepraktisan.....	66
3.10 Kisi-Kisi Aktivitas Guru .....	67
3.11 Kisi-Kisi Aktivitas Peserta Didik.....	69
3.12 Kisi-Kisi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	70
3.13 Kriteria Kevalidan atau Kelayakan .....	71
3.14 KriteriaKepraktisan MCPG.....	72
3.15 Kriteria Indeks N-Gain Score.....	73
4.1 Ringkasan Hasil Temuan Studi Pendahuluan .....	78
4.2 Ringkasan Hasil Identifikasi Permasalahan .....	79
4.3 Rangkuman Hasil Validasi Prototype MCPG .....	82
4.4 Penilaian Kevalidan Instrumen Penelitian .....	85
4.5 Penilaian Kepraktisan MCPG Uji Terbatas .....	87
4.6 Keterlaksanaan Pembelajaran dengan MCPG Uji Terbatas.....	89
4.7 Hasil Aktivitas Guru dalam Pengolaan Kelas (MCPG).....	90
4.8 Aktivitas Peserta Didik .....	92
4.9 Hasil Respon Peserta Didik.....	95

4.10 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Terbatas (Sebelum/Sesudah MCPG).....	98
4.11 Nilai Rata-rata Simpangan Baku.....	99
4.12 Hasil Uji Paired Sample t-Test.....	100
4.13 Hasil Uji N-Gain Score Uji Terbatas .....	100
4.14 Uji Kruskal Wallis Motivasi Belajar Uji Terbatas .....	101
4.15 Hasil Kepraktisan MCPG Uji Lapangan.....	103
4.16 Keterlaksanaan Pembelajaran dengan MCPG .....	104
4.17 Hasil Aktivitas Guru Uji Lapangan.....	106
4.18 Hasil Aktivitas Peserta Didik Uji Lapangan .....	108
4.19 Hasil Respon Peserta Didik.....	110
4.20 Hasil Belajar dengan MCPG Uji Lapangan .....	112
4.21 Nilai Rata-rata Simpangan Baku Hasil Belajar Uji Lapangan .....	113
4.22 Hasil Uji Paired Sample t-Test Uji Lapangan .....	114
4.23 Hasil Uji N-Gain Score Uji Lapangan .....	115
4.24 Uji Kruskal Wallis Motivasi Belajar Uji Lapangan .....	115

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Hierarki Kebutuhan Maslow .....	38
3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	51



## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **LAMPIRAN 1 PENILAIAN AHLI BAHASA**

Lampiran 1.1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Bahasa .....	128
Lampiran 1.2 Deskripsi Butir Penilaian Ahli Bahasa .....	129
Lampiran 1.3 Lembar Penilaian Ahli Bahasa .....	131
Lampiran 1.4 Surat Tugas Validator .....	145
Lampiran 1.5 Berita Acara (Pernyataan) Validator Ahli Bahasa .....	146
Lampiran 1.6 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	148

### **LAMPIRAN 2 PENILAIAN AHLI MATERI**

Lampiran 2.1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi .....	151
Lampiran 2.2 Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi .....	152
Lampiran 2.3 Lembar Penilaian Ahli Materi .....	155
Lampiran 2.4 Surat Tugas Validator .....	169
Lampiran 2.5 Berita Acara (Pernyataan) Validator Ahli Materi .....	170
Lampiran 2.6 Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	172

### **LAMPIRAN 3 PENILAIAN AHLI MEDIA**

Lampiran 3.1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media .....	175
Lampiran 3.2 Deskripsi Butir Penilaian Ahli Media .....	176
Lampiran 3.3 Lembar Penilaian Ahli Media .....	182
Lampiran 3.4 Surat Tugas Validator .....	202
Lampiran 3.5 Berita Acara (Pernyataan) Validator Ahli Media .....	203
Lampiran 3.6 Data Hasil Validasi Ahli Media .....	205

### **LAMPIRAN 4 PENILAIAN KEPRAKTISAN MCPG OLEH GURU**

Lampiran 4.1 Kisi-Kisi Penilaian Kepraktisan .....	208
Lampiran 4.2 Deskripsi Penilaian Kepraktisan .....	209
Lampiran 4.3 Lembar Penilaian Kepraktisan .....	212

Lampiran 4.4 Data Hasil Penilaian Kepraktisan .....	220
<b>LAMPIRAN 5 PENILAIAN MCPG OLEH PESERTA DIDIK</b>	
Lampiran 5.1 Kisi-Kisi Penilaian Peserta Didik .....	223
Lampiran 5.2 Lembar Penilaian Peserta Didik .....	224
Lampiran 5.3 Data Hasil Penilaian Peserta Didik.....	232
<b>LAMPIRAN 6 KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN (MCPG)</b>	
Lampiran 6.1 Kisi-Kisi Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran .....	238
Lampiran 6.2 Lembar Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran .....	239
Lampiran 6.3 Data Hasil Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran .....	243
<b>LAMPIRAN 7 AKTIVITAS GURU (MCPG)</b>	
Lampiran 7.1 Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Guru .....	246
Lampiran 7.2 Lembar Penilaian Aktivitas Guru .....	248
Lampiran 7.3 Data Hasil Penilaian Aktivitas Guru .....	256
<b>LAMPIRAN 8 AKTIVITAS PESERTA DIDIK</b>	
Lampiran 8.1 Kisi-Kisi Penilaian Pendidik .....	261
Lampiran 8.2 Lembar Penilaian Pendidik .....	262
Lampiran 8.3 Data Hasil Penilaian Pendidik .....	282
<b>LAMPIRAN 9 UJI SIKLUS I DAN SIKLUS II (HASIL BELAJAR)</b>	
Lampiran 9.1 Kisi-Kisi Uji Siklus I dan Uji Siklus II .....	287
Lampiran 9.2 Lembar Soal Uji Siklus I dan Uji Siklus II.....	291
Lampiran 9.3 Data Hasil Uji Siklus I dan Uji Siklus II .....	309
<b>LAMPIRAN 10 MOTIVASI BELAJAR</b>	
Lampiran 10.1 Kisi-Kisi Motivasi Belajar .....	313
Lampiran 10.2 Lembar Motivasi Belajar .....	314
Lampiran 10.3 Data Hasil Motivasi Belajar .....	334
<b>LAMPIRAN 11 SURAT-SURAT PENELITIAN</b>	
Lampiran 11.1 Surat Pra Penelitian .....	343

Lampiran 11.2 Surat Balasan Pra Penelitian.....	344
Lampiran 11.3 Surat Penelitian.....	345
Lampiran 11.4 Surat Balasan Penelitian .....	346
<b>LAMPIRAN 12 SILABUS.....</b>	<b>348</b>
<b>LAMPIRAN 13 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN .....</b>	<b>368</b>
<b>LAMPIRAN 14 DOKUMENTASI PENELITIAN .....</b>	<b>381</b>





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dalam dunia Pendidikan memiliki peranan yang sangat besar dalam pembangun bangsa dan negara oleh para generasi baru. Setiap Negara memiliki cita-cita tentang warga negaranya yang akan diarahkan kepada cita-citanya yang dimanifestasikan dalam bentuk tujuan pendidikannya.<sup>1</sup> Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai akulturasi kurikulum yang menentukan aktivitas, kreatifitas, serta kearifan guru dalam menciptakan serta menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Kualitas pembelajaran, terutama pembelajaran yang baik tentu akan menghasilkan generasi individu yang mampu memajukan bangsanya.<sup>2</sup>

Pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat: 1) memiliki kemampuan mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, 2) memiliki kemampuan berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, serta keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) peserta didik mampu memiliki kesadaran akan nilai-nilai kemanusiaan serta memiliki kemampuan berkomunikasi, kerja sama, berpotensi dalam masyarakat yang majemuk, lokal, nasional hingga global.

---

<sup>1</sup> Suharsini Arikunto, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan". Jakarta: Bumi Aksara. 2016, h. 142

<sup>2</sup> Marlina Eliyanti, "Pengelolaan pembelajaran dan pengembangan bahan ajar". Pedagogi jurnal penelitian pendidikan. November 2016. h. 207-209

Hal-hal tersebut di atas dapat dicapai dengan dibutuhkannya peran seorang guru serta peserta didik secara maksimal guna meningkatkan mutu Pendidikan. Guru dalam hal ini sangat penting peranannya dalam pembelajaran disekolah dasar guna membangun interaksi yang mendalam dengan peserta didik demi menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, menyenangkan bagi peserta didik, serta memotivasi dan mempermudah peserta didik dalam menerima informasi atau pelajaran yang disampaikan. Guru seharusnya menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, dalam penggunaan media pembelajaran, keterampilan menilai hasil belajar serta memilah strategi, metode dan pendekatan serta media pembelajaran. Sesuai dengan pemaparan diatas maka seharusnya pembelajaran di kelas tidak hanya membaca, menghafal, serta menjawab pertanyaan saja. Selain itu juga pembelajaran seharusnya tidak lagi menggunakan pendekatan tradisional seperti ceramah, diskusi dan lainnya.<sup>3</sup>

Pada pembelajaran didalam kelas seharusnya peserta didik aktif belajar sehingga mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kreatifitas dan lebih dapat memahami pelajaran serta terampil dalam menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran didalam kelas seharusnya lebih mengarahkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih kepada lingkungan sosial disekitarnya. Pembelajaran didalam kelas itu sendiri sebenarnya sangatlah dibutuhkan bahkan sangat penting bagi setiap peserta didik, karena dalam pembelajaran tematik peserta didik pun diajarkan tentang kecerdasan sosial. Pembelajaran tematik didalam kelas sebenarnya dapat memberikan kontribusi yang cukup besar dalam mengatasi

---

<sup>3</sup> Muh Zen, Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran, *Jurnal Pengembangan Pembelajaran*, Vol. V, No. 2, Juli-Desember 2016. h 275

permasalahan sosial, sebab Pendidikan memiliki fungsi serta peran untuk meningkatkan sumber daya manusia, untuk memperoleh pengetahuan tentang harkat serta martabat manusia sebagai makhluk sosial.<sup>4</sup>

Kondisi ideal yang diharapkan dari hasil pembelajaran di sekolah dianggap belum memenuhi harapan, bahkan beberapa penelitian dari beberapa para ahli Pendidikan memperkuat kesimpulan bahwa Pendidikan di Indonesia belum maksimal karena perwujudan nilai-nilai sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran masih belum mampu diterapkan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Selama ini pembelajaran yang ada di sekolah masih mempergunakan pendekatan secara tradisional seperti ceramah, diskusi dan lainnya. Selain itu pada saat ini pembelajaran belum banyak menggunakan media pembelajaran yang dapat mendorong serta memotivasi peserta didik untuk menggali dan meningkatkan rasa ingin tahunya terhadap materi-materi sehingga hasil belajarnya baik. Pembelajaran di kelas lebih banyak menekankan pada aspek kognitif dari pada aspek keterampilan sosialnya. Pada pembelajaran ini seringkali peserta didik merasa kesulitan untuk memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, peserta didik kurang antusias dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Dampak yang akan diperoleh dari penggunaan metode tradisional tersebut peserta didik akan merasa bosan terhadap pembelajarannya atau materinya, apabila hal tersebut berjangka panjang maka akan terjadi penurunan kualitas pembelajaran itu sendiri.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Edy Surahman, Mukminan, *Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap dan Tanggung Jawab Siswa SMP*, Jurnal harmoni sosial Pendidikan IPS, Vol. 4, No. 1, Maret 2017. h 2

<sup>5</sup> Siti Suprihatin, *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 3, No. 1, 2015. h 73-74

Hal ini terjadi karena sampai saat ini guru masih menggunakan metode konvensional yang dimana peserta didik mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan soal-soal saja. Selain itu penggunaan fasilitas pendukung dalam pembelajaran seperti media belum dapat terpenuhi dengan baik, dan media-media yang dipergunakan belum mampu menyita seluruh perhatian peserta didik ketika pembelajaran sedang berlangsung. Materi dalam pembelajaran di sekolah masih banyak mengandung konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dibutuhkan metode yang tepat dalam mengajar agar peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep yang terkandung dalam setiap materinya. Pada tingkat sekolah dasar materi pembelajaran masih mengikuti pendekatan terpadu yang dimana materi pelajaran dikembangkan serta disusun tidak mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik yang sesuai dengan karakteristik, usia, tingkat berkembangnya pikiran, sikap dan perilakunya.

Sehingga hal tersebut menjadi salah satu masalah bagi peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajaran, karena materi atau pokok pembahasan yang dipelajari sulit dipahami, tulisan, Bahasa bahkan makna serta artinya. Semua itu mempengaruhi peserta didik terutama pada hasil belajarnya, hal ini menjadi sebuah masalah yang harus guru pikirkan solusi dalam mengatasinya.<sup>6</sup>

Namun, dalam proses pembelajaran terkait dengan konsep materi, guru sulit menentukan strategi, dan metode serta media apa yang berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik, serta mampu memberikan kesan baik pada diri peserta didik. Proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar telah

---

<sup>6</sup> Munirah, “ *Sistem Pendidikan Di Indonesia: Antara Keinginan dan Realita*”. *Jurnal Pendidikan Auladina*. Vol. 2 No. 2. Desember 2015. h 233-237

menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung bersifat *teks book oriental*, yang artinya hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang terdapat didalam pemikiran seorang guru kepada peserta didiknya. Pada kenyataannya pola pembelajaran seperti itu mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh, karena hal tersebut hanya mementingkan pencapaian pengetahuan melalui hafalan.

Kondisi ini membuat peserta didik menganggap pembelajaran ini sebagai pelajaran yang bersifat monoton, kurang bervariasi, dan kemampuan berpikir logis, kemampuan mengingat serta konsentrasi menjadi menurun, belum lagi jika cara penyampaian materi pembelajaran oleh guru terlalu teoritis serta tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang di jadikan acuannya. Selain itu pembelajaran pun dianggap sebagai pembelajaran yang kurang penting serta dianggap sebagai mata atau nomor dua.<sup>7</sup>

Pada pembelajaran ini tentang aktivitas bermasyarakat belum begitu terlihat. Konkretitas dari nilai sosial yang dikembangkan dalam sekolah masih belum nampak pada kehidupan peserta didik, kecakapan sosial yang dimiliki peserta didik masih memprihatinkan, partisipasinya dalam berbagai kegiatan dilingkungan masyarakat pun semakin menurun. Kecakapan peserta didik pada saat menanggapi permasalahan sosial belum terlihat. Hal ini sesuai dengan apayang peneliti amati, peserta didik pada saat proses pembelajaran pasif hanya

---

<sup>7</sup> Rangga Handika S, dkk. " Perbedaan Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT". Jurnal sains dan teknologi tadulako. Vol. 5, No. 2. April 2016. h 45-46

diam dan mendengarkan ceramah materi yang diberikan oleh guru, menyimak buku materi yang dipergunakan, membaca dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran peserta didik ada yang hanya diam, serta gaduh, peserta didik lainnya sibuk bermain bersama teman sebangkunya. Hal tersebut dikarenakan peserta didik yang merasa bosan dan tidak bisa berkonsentrasi saat mengikuti proses pembelajaran.

Beberapa peserta didik masih ada yang belum bisa menyampaikan ide pemikirannya kedalam bentuk pertanyaan. Apabila diberikan waktu bertanya oleh guru peserta didik banyak diam, seolah mereka telah memahami pelajaran yang disampaikan. Ketika peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru mengenai materi yang baru saja dipelajari, banyak dari mereka yang belum dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Usaha guru untuk memotivasi serta membangkitkan minat belajar peserta didik masih belum maksimal dapat dijadikan alasan dari menurunnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik pada saat ini. Guru yang seharusnya mampu meningkatkan atau mendorong tumbuhnya hasrat peserta didik untuk memperoleh nilai-nilai yang baik dalam mata pelajaran.<sup>8</sup> Guru seharusnya dapat membantu mendorong batin untuk memuaskan rasa ingin tahu peserta didik, selain itu juga peserta didik harus mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pribadi, bahkan seharusnya hasrat peserta didik mampu meningkat guna memperoleh suatu pujian baik dari orang tua, guru atau

---

<sup>8</sup> Ni Putu Jati Dinar Wulan, dkk. " *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*". Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. 2017. h 60-70

teman-temannya karena kerja kerasnya yang baik, sebagai gambaran dimasa mendatang untuk meraih kesuksesan dirinya dalam bidang yang diinginkan.

Permasalahan yang menjadi pokok dalam pembelajaran ini dipengaruhi oleh dua faktor yang mendasar diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal yang mempengaruhi pembelajaran: 1) kondisi peserta didik, hal ini menjadi sebuah masalah tersendiri bagi peserta didik karena hal ini berkaitan dengan suasana hati (*mood*) apabila peserta didik sedang merasakan suasana hati yang tidak menyenangkan karena berbagai perasaan negatif, tentu saja peserta didik tersebut akan merasakan kesulitan untuk berkonsentrasi dalam belajar. 2) kemampuan daya intelektual, hal ini ialah kemampuan dasar yang dimiliki peserta didik yang tinggi rendahnya dapat menyebabkan peserta didik sulit untuk mengerti serta memahami materi yang diajarkan. Hal ini seperti yang digambarkan oleh pepatah, yang dimana kata-katanya “ mengerti tidak, bingung iya”. 3) motivasi, hal ini menjadi sesuatu yang sangat penting ketika peserta didik memiliki minat belajar, yang dimana hal tersebut akan terpengaruhi oleh motivasi sehingga peserta didik tidak akan mengalami kesulitan pada saat pembelajaran dikelas berlangsung. Hal ini pun akan memberikan dampak negatif bagi peserta didik apabila motivasi tidak tumbuh dan berkembang dengan baik dalam diri peserta didik. 4) kebiasaan belajar, hal ini pun sama halnya dengan motivasi sangat lah penting. Karena dalam kebiasaan atau gaya belajar peserta didik itu memiliki perbedaan di masing-masing peserta didik. Apabila seorang guru tidak

memperhatikan gaya belajar peserta didiknya, tentu guru tidak akan berhasil membangkitkan minat belajar peserta didik.<sup>9</sup>

Sedangkan pada faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajarannya ialah: 1) kondisi guru, hal ini dimana seorang guru sebagai pelaku pengajar menjadi faktor penentu berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang kondusif. Dimana suasana pembelajaran tergantung pada kemampuan serta kondisi guru dalam penguasaan materi, waktu, suasana hati, motivasi serta pengalaman. 2) keluarga, faktor yang satu ini bukan menjadi suatu jaminan untuk peserta didik merasa senang belajar ataupun malas dalam belajar. 3) keadaan ekonomi, segi faktor kali ini sangat menyulitkan karena pada keadaan ini orang tua peserta didik menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab belajar peserta didik kepada gurunya disekolah. 4) lingkungan, merupakan salah satu faktor penyebab kesulitan belajar, karena apabila lingkungan mendukung maka pembelajaran akan berjalan dan berhasil, namun jika lingkungan tidak mendukung maka pembelajaran akan mengalami kesulitan atau bahkan tidak dapat berjalan. 5) motivasi, upaya menciptakan minat belajar para peserta didik ialah motivasi yang diperoleh dari orang tua, guru, serta lingkungannya. Motivasi sangat mendukung keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Akar penyebab permasalahan muncul karena pemecahan masalah dalam pembelajaran yang dominan berpusat pada guru.

---

<sup>9</sup> Ukti Lutvaidah, *Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep Matematika*, Jurnal Formatif, 2015. h 279



Urgensi penyelesaian masalah ini dapat dilakukan dengan menambah sarana dan prasaranya guna memenuhi kebutuhan pembelajaran agar sesuai dengan yang diinginkan dan sesuai dengan yang diprogramkan. Selain itu membuat inovasi-inovasi baru dalam penggunaan bahan ajar atau pun media pembelajaran guna membantu mempermudah proses pembelajaran. Penyederhanaan atau mempersimpel materi pelajaran yang akan diajarkan atau disampaikan saat proses pembelajaran di dalam kelas, hal ini dapat dilakukan dengan membuat spiderweb ataupun sarang laba-laba yang dimana setiap materi saling berkaitan. Pemberian motivasi kepada peserta didik, karena motivasi sangat berpengaruh dan berarti bagi perbuatan belajar. Motivasi itu sendiri tumbuh karena ada keinginan untuk dapat mengetahui dan memahami sesuatu serta mendorong, mengarahkan minat belajar pada peserta didik sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi.

Melihat kondisi tersebut peneliti sangat prihatin, karena pembelajaran yang diharapkan tidak sesuai dengan penerapannya. Hal ini akan membawa dampak yang kurang baik bagi berbagai pihak, terutama pada guru dan peserta didiknya, seorang guru harus memikul tanggung jawab yang besar dalam melaksanakan tugasnya untuk memajukan dan meningkatkan mutu Pendidikan yang diharapkan dapat berjalan dengan baik. Selain itu peserta didik juga kini menjadi jauh lebih ekstra dalam belajar, karena penerapan pembelajaran yang tematik dimana pembelajaran dari kombinasi berbagai mata pelajaran menjadi satu. Hal ini membuat pembelajaran yang di dapat oleh peserta didik tidak luas atau tidak mendalam, karena dalam pembahasan pembelajaran tematik ini hanya

secara umumnya saja. Apabila semua ini berlanjut maka akan timbul masalah-masalah yang lain, sehingga akan menambah berat kembali pengembangan pembelajaran atau Pendidikan ini.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, peneliti mencoba untuk menerapkan pembelajaran menggunakan *Crossword Puzzle Gambar* yang sesuai dengan keberagaman dan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik dan diharapkan penerapan ini mampu menjawab permasalahan yang terjadi selama ini, sehingga mekanisme belajar mengajar bisa berlangsung lancar sesuai dengan harapan. Hasil observasi di MIN 1 Bandar Lampung media *crossword puzzle* atau teka-teki silang belum dipergunakan. *Crossword puzzle gambar* ini dapat efektif untuk meningkatkan aktivitas, kreatifitas, kerjasama, ketelitian atau kejelian, berfikir aktif, hasil belajar, serta meningkatkan interaksi sesama peserta didik atau peserta didik dengan guru. *Crossword puzzle gambar* ialah pembelajaran menggunakan kosakata, dimana media ini memiliki unsur permainan yang menghibur, dan itu dapat dijadikan sebagai pendorong dalam mempermudah memahami materi pembelajaran yang dipelajari didalam kelas.

*Crossword puzzle gambar* lebih simple untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian, kejelian peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. *Crossword puzzle gambar* setiap jawaban huruf-hurufnya ada yang saling berkaitan. Jadi apabila peserta didik tidak menjawab salah satu soal akan mempengaruhi pada jawaban peserta didik yang hurufnya berkaitan. *Crossword Puzzle gambar* merupakan usaha dalam pengembangan model *crossword puzzle* yang telah ada, dengan memberikan pengembangan dengan

gambar akan meminimalisir kesalahan pada peserta didik saat menjawab pertanyaan dalam *crossword puzzle gambar* tersebut. Pengembangan media ini dapat juga dilakukan dengan memberikan bonus satu huruf dari jawaban. *Crossword puzzle gambar* bukan hanya sebuah unsur permainan melainkan unsur Pendidikan, dimana dengan mengisi *Crossword puzzle gambar* tersebut secara tidak sadar peserta didik belajar sehingga diharapkan selain kesenangan, pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran pun didapatkan.<sup>10</sup>

## B. Identifikasi Masalah

Bersumber pada uraian diatas dapat diidentifikasi menjadi masalah:

1. Pendidikan atau pembelajaran yang ideal namun tak sesuai secara realita dalam penerapannya.
2. Pemakaian media dalam pendidikan yang belum maksimal.
3. Peserta didik yang belum memiliki hasil belajar, motivasi, dorongan atau rasa tertarik yang lebih terhadap pembelajaran.
4. Guru yang belum maksimal dalam penggunaan sarana dan prasarana untuk pembelajaran yang lebih efektif.
5. Kemajuan teknologi dapat dijadikan sebagai wahana baru bagi pengembangan sarana dalam meningkatkan mutu Pendidikan.
6. Guru yang harus memperbaharui kemenarikan sebuah media atau alat bantu dengan pemanfaatan IPTEK dalam pembelajaran guna mencapai tujuan Pendidikan.

---

<sup>10</sup> Rachmad Indra S, dkk. " Pengaruh Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya". JPGSD Vol. 7 No. 1. 2019. h 2539-2584

7. Media *crossword puzzle* atau teka-teki silang belum menarik sebagai media, strategi, atau model untuk meningkatkan sebuah hasil dan prestasi belajar dari peserta didik, karena dianggap sulit.

### **C. Fokus Pengembangan**

Beralaskan pengenalan masalah yang telah dijelaskan, peneliti harus menentukan persoalan agar peneliti bias lebih focus dan tertata:

1. Pengembangan media teka-teki silang atau *crossword puzzle bergambar* menggunakan teknologi atau aplikasi guna mempermudah pembuatan.
2. Media *crossword puzzle bergambar* ini untuk memberikan kemudahan dalam mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Pengecekan audit media yang dikembangkan mencakup uji materi, uji media oleh validator, persepsi guru serta peserta didik selepas uji coba.

### **D. Perumusan Masalah**

Arah dari persoalan yang hendak diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan, kelayakan, kepraktisan, media *crossword puzzle gambar* untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik?
2. Bagaimana media *crossword puzzle gambar* efektif digunakan sebagai pendorong motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik?

3. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dan peserta didik, serta respon peserta didik terhadap media *crossword puzzle gambar*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Intensi yang dilakukan peneliti ialah:

1. Untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, media *crossword puzzle gambar* tersebut untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik berdasarkan ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dan peserta didik, serta respon peserta didik terhadap media *crossword puzzle gambar*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Keuntungan pada riset ini ialah:

- a. Secara Teoritis

Riset ini bias dijadikan awal kepustakaan mengenai ekspansi media pembelajaran. Pemerolehan riset mampu dijelaskan potret ideal kepada guru untuk memberikan alternative pada guru saat menentukan serta memproduksi media pembelajaran.

- b. Secara Praktis

Secara pragmatis riset berikut memanfaatkan serta membagikan peran dan pemikiran pada edukasi.

1. Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan media pembelajaran teka teki silang yang bias membantunya saat pembelajaran .

2. Guru

Bisa menjadi bakal anjuran guna lebih menjadi kreatif dan inovatif saat mengembangkan media pembelajaran, sehingga diharapkan pembelajaran bias memperoleh hasil yang optimal dan lebih menyenangkan.

3. Sekolah

Mampu dijadikan bahan anjuran atau pun acuan guna mengembangkan media pembelajaran.

4. Peneliti

Meningkatkan pemahaman serta kecakapan guna mengembangkan media pembelajaran yang memadai dan atraktif.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Konsep Pengembangan Model

Konsep model pengembangan yang digunakan sebagai acuan pengembangan media penelitian ini ialah model pengembangan *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model ADDIE. Model ini memiliki beberapa tahapan diantaranya: a) Analysis, merupakan analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi peserta didik. b) Design, merupakan penentuan pendekatan pembelajaran, menyusun kerangka produk yang dikembangkan, peta kebutuhan produk, serta menyusun lembar penilaian. c) Development, mengembangkan produk sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang dipilih. d) Implementation, menguji cobakan produk, melaksanakan tes, serta membagi angket respon. e) Evaluation, melakukan analisis serta perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi selama pembelajaran.<sup>1</sup>

Pada suatu pengembangan diperlukan kriteria untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan dengan kriteria Nieveen yang dikutip oleh Sajidin menyatakan bahwa

---

<sup>1</sup> Anita Trisiana dan Wartoyo, “Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta”. *Jurnal PKn Progresif*, Vol. 11 No. 1 Juni 2016.h 316

suatu perangkat pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi aspek berikut: 1) kevalidan, 2) kepraktisan, 3) keefektifan.

## **B. Acuan Teoritik**

### **1. Media Pembelajaran**

Peran pembelajar ialah membimbing, menunjukan, menyediakan serta memotivasi pebelajar agar mereka mampu berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Sumber belajar tidak hanya berupa manusia melainkan berupa sumber-sumber belajar yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar. Seluruh sumber belajar yang dipergunakan guna memenuhi kebutuhan belajar dapat diperoleh sesuai dengan keinginan, manfaat serta kegunaannya. Pembelajar dengan sumber belajarnya dalam interaksinya mungkin bermacam-macam. Aturan menggali ilmu selama ini hanya menyimak ceramah guru, wujud dari hubungan tersebut. Menggali ilmu dengan cara menyimak dapat membingungkan keefektifannya. Menggali ilmu hendaknya harus efektif apabila pembelajar diberikan waktu guna mengerjakan sesuatu dengan menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran, para pelajar hendaknya mampu berinteraksi dengan aktif melalui pemanfaatan seluruh kemampuan yang terdapat di dalam pembelajaran. Apabila diamati



dari awal media hanyalah sebagai alat bantu untuk mempermudah pembelajaran dalam kegiatan mengajar.<sup>2</sup>

**a) Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut istilah media itu berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar. Secara umum ialah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerimanya. Pada bidang komunikasi media ini sangat populer, pada proses belajar mengajar dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media dipergunakan dalam pembelajaran dan disebut sebagai media pembelajaran. Hal ini membuat media belajar menjadi bagian dari sumber belajar.<sup>3</sup> Begitu banyak pakar yang memberi batasan mengenai media dalam pembelajaran. Menurut AECT, media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan manusia demi mengutarakan amanat. Gagne menafsirkan media menjadi sebuah bentuk elemen pada lingkup pembelajaran hingga mampu menggugah mereka semua hendak belajar. Serupa akan apa yang diutarakan Briggs, yang mengatakan bahwa media ialah sarana pemberi rangsang kepada pembelajar untuk dapat terjalannya proses belajar.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar ialah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat

---

<sup>2</sup> Isran Rasyid. K. S, dkk. " *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*". AXIOM. Vol. VII. No. 1. Januari- Juni 2018. h 91-94.

<sup>3</sup> Tazkia Ramadhani, dkk. " *Model dan Media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Se-kecamatan Indralaya*". Jurnal Profit. Vol 2. No. 1. 2015 h 36.

siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>4</sup> Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Pendapat-pendapat itu memiliki perbedaan dengan yang dikemukakan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional bahwa media ialah bentuk-bentuk komunikasi tercetak ataupun audiovisual serta peralatannya. Media pada dasarnya hendak dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, memiliki persamaan antara batasan tersebut, bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar dilakukan.<sup>5</sup>

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Pengertian ini dapat dipahami bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Heinich mengemukakan istilah tentang medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Media Pendidikan sebagai

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pres. 2017), h. 3

<sup>5</sup> Arif S Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pres 2014), h. 6-7

salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut. Setiap kalikata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu.<sup>6</sup> Simpulan dari pemaparan media diatas ialah sarana penyempurna materi dari guru yang digunakan untuk menunjang pemahaman peserta didik akan materi dalam pembelajaran didalam kelas.

#### **b) Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut fungsinya memiliki berbagai macam dari setiap masing-masing medianya. Proses belajar mengajar memiliki dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalam membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologi bagi siswa. Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual ialah, guna atensi, afektif, kognitif, serta kompensatoris.<sup>7</sup> Media berperan guna tujuan interaksi yang mana informasi didapat dalam media yang harus mengikut sertakan peserta didiknya baik dalam ingatan maupun mental, harus berbentuk kegiatan yang nyata sehingga pembelajaran dapat dilakukan.

Media selain harus menyenangkan, media juga harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan

---

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 3-4

<sup>7</sup> Arif S Sadiman (dkk), *Op. Cit*, h. 19-20

perorangan siswa. Fungsi mengenai media hendak terasa apabila ditempatkan pada tempat yang benar. Sebagai pendidik patut memperhatikan serta mempertimbangkan apakah media yang hendak dimanfaatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak. Penggunaan media pembelajaran tidak boleh sembarangan. Berbagai manfaat media pembelajaran telah dikemukakan oleh para ahli, Kemp dan Dayton mengemukakan pendapatnya bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat.<sup>8</sup> Mereka mengemukakan bahwa dampak positif dari penggunaannya media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut: Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.

Pembelajaran bisa lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip psikologis dalam partisipasi siswa. Lamanya waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar siswa dapat ditingkatkan.

---

<sup>8</sup> Arif S Sadiman (dkk), *Op. Cit*, h. 25

Sudjana dan Rivai berbicara tentang keuntungan dari media pembelajaran di dalam proses belajar:<sup>9</sup>

- a) Pembelajaran di kelas akan menyenangkan dan menjadi jauh lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga hal tersebut akan menimbulkan motivasi pada diri peserta didik saat belajar.
- b) Materi pembelajaran tentu menjadi lebih jelas pengertian serta maknanya hingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik, guna mempermudah penguasaan materi dalam memperoleh tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- c) Metode mengajar hendak menjadi semakin bervariasi, bukan hanya komunikasi lisan yang dilakukan dengan pengucapan kata saja, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh serta guru tidak kehilangan banyak tenaga.
- d) Peserta didik dapat lebih banyak mengerjakan aktivitas belajar, karena peserta didik tidak melulu menyimak apa yang disampaikan guru, namun aktivitas lainnya pun dilakukan juga seperti mendemonstrasikan, mengamati serta memerankan.

**c) Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dalam edukasi banyak memiliki keistimewaan pada kegiatan pembelajarannya, ialah:<sup>10</sup>

- a) Media Grafis, termasuk dalam jenis media visual sebagaimana fungsinya sebagai penyalur pesan dari sumber ke penerima pesan. Media grafis termasuk kedalam media yang relative murah. Berikut beberapa jenis dari

---

<sup>9</sup> Arif S Sadiman (dkk), *Op. Cit.* h. 28-29

<sup>10</sup> Arif S Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pres 2014), h. 28-55

media grafis, media gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, dan papan bulletin.

- b) Media Audio, media yang berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan oleh media ini akan dituangkan kedalam sebuah lambing-lambang auditif, baik secara verbal ataupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan ke dalam media audio diantaranya, radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam dan laboratorium Bahasa.
- c) Media Proyeksi Diam, media yang memiliki persamaan dengan media grafik dalam artian menyajikan rangsang-rangsang visual. Perbedaan yang sangat jelas dari keduanya ialah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus di proyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Ada beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai, film rangkai, media transparansi, overhead proyektor, microprojection dengan microfilm, televisi, video dan permainan serta simulasi.

Media pembelajaran dibedakan menurut macamnya:

- 1) Media dilihat dari jenisnya dibagi kedalam:
  - a. Media auditif: radio, telephone
  - b. Media visual: gambar, foto, lukisan, film animation
  - c. Media audio visual: televisi

- 2) Media dilihat dari bahan dan pembuatannya dibagi kedalam:
  - a. Media sederhana, media yang bahan dasarnya mudah diperoleh, murah harganya dan cara membuat dan menggunakannya pun mudah.
  - b. Media kompleks, media yang bahan dasarnya mahal, cara membuat dan menggunakannya sulit.
- 3) Media dilihat dari bentuknya dibagi kedalam:
  - a. Media 2D: poster, foto, lukisan, grafik dan bagan
  - b. Media 3D: globe dan peta timbul
- 4) Media dilihat dari segi daya liputnya dibedakan kedalam:
  - a. Media yang memiliki daya cakup yang luas, sehingga mampu menjangkau seluruh peserta didik seperti radio dan televisi.
  - b. Media memiliki kapasitas seadanya seperti sound slide.
  - c. Media pembelajaran yang digunakan bagi individual seperti modul berprogram, pembelajaran berbasis computer. <sup>11</sup>

Berbagai jenis media yang ada dalam penggunaan media pembelajaran tidak dituju dari seberapa canggihnya namun seberapa penting fungsi dalam membantu serta meningkatkan kualitas system pembelajaran.

---

<sup>11</sup> Arif S Sadiman, dkk. *Ibid*, h. 28-75

**d) Kualifikasi Pemilihan Media Pembelajaran**

Standar dalam pemilihan media pembelajaran yang patut dikembangkan atas tujuan yang hendak dicapai, perihal tertentu dengan tujuan meningkatkan kebolehan dan karakteristik media yang berhubungan. Selain tujuan perilaku belajarnya ada beberapa faktor yang perlu di pertimbangkan dalam pemilihan media: <sup>12</sup>

- a. Ketersediaan sumber setempat dan biaya, tenaga serta fasilitasnya.
- b. Keluwesan, ketahanan dan kepraktisan media
- c. Efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

Kriteria pemilihan media yang harus dilakukan dan diperhatikan adalah:

- a. Sesuai dengan tujuan yang diinginkan untuk dicapai
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, serta generalisasi.
- c. Praktis, luwes dan bertahan
- d. Guru tampil menggunakannya
- e. Pengelompokan sasaran
- f. Keunggulan teknis

Menurut uraian diatas bias disimpulkan bahwa opsi media pembelajaran mesti sesuai tujuan pembelajaran yang hendak diperoleh.

---

<sup>12</sup>Arif S Sadiman (dkk), *Op. Cit*, h.86



## 2. *Crossword Puzzle*

*Crossword* puzzle atau biasa dikenal dengan teka-teki silang merupakan suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong, dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan<sup>13</sup>. *Crossword* puzzle ialah suatu media pembelajaran yang menarik berbentuk permainan yang mampu diterapkan pada aktivitas pembelajaran. Selain itu crossword puzzle juga merupakan permainan yang mampu dijadikan sebagai pembelajaran pola pikir, dimana terdapat pandangan logis dengan mode pendekatan pemberian solusi secara umum, memiliki fungsi sebagai pembangun saraf otak dimana mampu memberikan efek menjernihkan ingatan, hingga peran kerja otak menjadi baik dan maksimal, sebab otak dibiasakan untuk belajar dengan santai.

Permainan Cross Word Puzzle mula-mula ditemukan oleh seorang jurnalis kelahiran Liverpool Inggris, 22 Juni 1871. Jurnalis tersebut bernama Arthur Wynne. Beliau bergabung dengan Pittsburgh Symphony Orchestra. Selain itu, dia pun tertarik dengan dunia jurnalistik. Arthur kemudian bekerja di koran lokal Pittsburgh Press. Dari Pittsburgh, dia lantas pindah ke Cedar Grove, New Jersey dan mulai bekerja di koran New York World yang berbasis di News York City. Di koran inilah dia menemukan teka teki silang.

---

<sup>13</sup> Rantika, Faisal Abdulah, “Penggunaan Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengambuan Kabupaten Pali”. Vol. 1 Januari 2015. h 1882-183.

Pada awalnya, dia diminta oleh redaktur guna menciptakan game yang dapat menghibur pembaca di akhir pekan. Mengadopsi permainan kuno bernama Pompeii, apabila diterjemahkan dalam bahasa Inggris menjadi Magic Square, Arthur menemukan teka teki silang.

Pertama kalinya, teka teki silang buatan Arthur dipublikasikan oleh koran New York World edisi Ahad, 21 Desember 1913.<sup>14</sup> Teka teki tersebut dimuat di halaman entertaintmen koran itu. Teka teka pertama di dunia itu berbentuk kristal berlian. Seluruh jawabannya ditulis mendatar. Saat itu Arthur belum membuat variasi meninggi dan mendatar untuk jawaban teka teki silangnya. Pada permainan itu terdapat 31 pertanyaan. Pada edisi berikutnya, dia menciptakan beberapa inovasi baru berbentuk jawaban meninggi, serta ruang-ruang kosong di tengah teka teki silang. Dari Amerika, teka teki silang dijadikan inspirasi media massa di Inggris. Majalah Pearson sebagai majalah yang pertama kali menerbitkan teka teki silang di Inggris pada edisi Februari 1922.

Pada edisi 1 Februari 1930 New York Times juga menerbitkan teka teki silang. Dari itu semua teka teki silang menjadi sangat berkembang. Menggunakan berbagai bahasa dari masing-masing Negara, media massa di Negara-negara dunia menampilkan teka teki silang untuk para pembacanya. Tidak hanya di koran dan majalah, teka teki silang kemudian juga dikumpulkan dan diterbitkan dalam satu buku tersendiri. Rekor Guinness untuk buku teka teki silang diberikan kepada buku yang di

---

<sup>14</sup>Moh. Sholahuddin, Ahmad Qosyim, “Efektifitas Permainan Teka Teki Silang Tiga Dimensi (TTS3D) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi InteraksiMakhluk Hidup”.E-Jurnal Pensa, Vol. 5.No. 1, 2017. h 22

Amerika dan diberi nama The Cross Word Puzzle Book. Buku tersebut dibuat berdasarkan kerja sama Dick Simon dan Lincoln Schuster pada tahun 1924. Buku tersebut merupakan kumpulan teka teki silang yang telah diterbitkan oleh koran New York World tempat Arthur (bapak teka teki silang dunia) bekerja.

Mengenai buku tersebut, Simon dan Schuster berhasil jadi pengusaha besar penerbit teka teki silang. Di era modern, akhirnya teka teki silang dikembangkan guna mengikuti perkembangan. Di tahun 1997 perusahaan game digital Variety Games Inc menciptakan software komputer pembuat teka teki silang. Di tahun itu pula perangkat lunak tersebut dipatenkan sebagai software program teka teki silang pertama. Di era globalisasi dimana teknologi semakin berkembang dengan pesat, untuk membuat crossword puzzle ini tidak lagi sulit. Pembuatan crossword puzzle saat ini dapat menggunakan aplikasi atau media yang terdapat di computer. Pembuatan crossword puzzle dapat menggunakan aplikasi crossword Forge atau eclipsecrossword. Penggunaan media yang telah terdapat dikomputer dapat menggunakan Microsoft word dan excel.<sup>15</sup>

Crossword puzzle pada masa modern telah dapat di modifikasi baik bentuknya atau jenisnya. Crossword puzzle yang sederhana atau klasik sama seperti yang dahulu masih terdapat kotak hitam yang tidak terpakai. Bentuknya pun seperti itu saja hanya terdapat pertanyaan atau lu untuk mengisi kotak-kotak kosongnya. Sedangkan yang sudah dimodifikasi

---

<sup>15</sup> Sri Maryanti, Dede Trie Kurniawati, "Implementasi Pemanfaatan Teka Teki Silang (TTS) Online dalam Mata Kuliah Neurosains untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal". Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 3, No.2, September, 2017. h 127

bentuknya tak lagi ada kotak-kotak hitam yang tak terpakai, crossword saat ini pun dapat diselipkan gambar serta pertanyaan. Selain itu crossword puzzle yang ada saat ini pun dapat diberikan clue huruf di salah satu kotak kosongnya agar dapat memudahkan seseorang yang menggunakannya dalam mencari jawaban yang tepat dan benar.

**a) Pengertian Crossword Puzzle Gambar**

*Crossword Puzzle Gambar* merupakan modifikasi dari *crossword puzzle* sederhana, yang dimana pada awalnya *crossword puzzle* hanya berupa permainan dengan kotak-kotak kosong yang disertai pernyataan, pertanyaan, atau kalimat teka-teki saja. Pada saat ini *crossword puzzle* dapat di padupadankan dengan berbagai bentuk modifikasi terbaru, diantaranya dapat dengan pemberian pertanyaan dengan berbantu gambar, dapat juga dengan pemberian kata berbantu satu kunci huruf dalam kotak jawaban dalam *crossword puzzlenya*.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Ovi Gumelar Setyawan, “Pengaruh Penggunaan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Tunarungu Kelas IV”. Jurnal Ortopedagogia. Vol. 1, No. 4, Juli 2015. h. 289-290

**b) Kegunaan *Crossword Puzzle Gambar***

Penggunaan media *crossword puzzle gambar* dalam pembelajaran mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal dan mampu mencapai aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. *Crossword puzzle gambar* sendiri berfungsi sebagai pembangun saraf otak yang mampu memberikan efek menjernihkan ingatan hingga peran kerja otak menjadi baik dan optimal. Pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa, untuk berfikir aktif, kerjasama, demoratis, kritis, meningkatkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan berbagai karakter yang ada dalam diri peserta didik. *Crossword puzzle gambar* ini akan efektif untuk meningkatkan aktivitas, kreatifitas, kerjasama, berfikir aktif, serta meningkatkan interaksi sesama peserta didik atau peserta didik dengan guru. *Crossword puzzle bergambar* merupakan modifikasi gaya pembelajaran kosakata sederhana kian menarik, sebab memuat unsur permainan yang mampu dijadikan sebagai pendorong dalam mempermudah memahami materi pembelajaran yang dipelajari didalam kelas.

**c) Manfaat *Crossword Puzzle Gambar***

Ada beberapa keuntungan yang bisadiperoleh dengan mengenakan media pembelajaran *crossword puzzle gambar* dalam melatih daya piker peserta didik serta mengasah pemikiran agar lebih aktif dan mampu dijadikan suatu hiburan pada proses belajar. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai faktor pendukung ialah dapat mengasah daya otak

serta daya ingat peserta didik, belajar klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisis, menghibur, merangsang kreativitas peserta didik.<sup>17</sup>

**d) Keunggulan dan Kelemahan *Crossword Puzzle Gambar***

Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajarannya di dalam kelas. Menurut Muzaki keunggulan serta kelemahan crossword puzzle dipaparkan, berikut:

**a. Kunggulan**

1. Melalui *crossword puzzle* bergambar sedikit banyaknya telah memunculkan semangat, dorongan atau motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa.
2. Penerapan media atau strategi pembelajaran *crossword puzzle* bergambar ini peserta didik belajar lebih mengeksplorasi kemampuan yang terpendam dalam dirinya, selain itu peserta didik belajar mengakui berbagai keunggulan serta kelemahan setiap masing-masing peserta didik .
3. Media ini sungguh efisien lantaran media ini akan dapat menaikkan motivasi peserta didik pada rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran selain itu dalam bentuk interaksi baik peserta didik dengan guru atau sebaliknya.

---

<sup>17</sup> Ermaita, dkk. " Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa". Jurnal Studi Sosial. Vol 4. No. 1. 2016, h. 83



4. Secara kelengkapan strategi mampu membuat prosedur pembelajaran yang menggembirakan hingga akhirnya mampu menaikkan hasil belajar peserta didik.
5. Sifat kompetitif yang terdapat dalam *crossword puzzle* bergambar ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk mengerjakan soal-soalnya.

b. Kelemahan

1. Keterbatasannya waktu dalam penyampaian materi
2. Penerapan media *crossword puzzle* bergambar saat dikelas memungkinkan timbulnya diskusi hangat antar peserta didik.
3. Banyak memuat factor spikulasi, peserta didik yang lebih dulu selesaikan permainan *crossword puzzle* bergambar dapat dijadikan sebagai tolak ukur kepandaian.
4. Tidak semua materi pembelajaran dapat dikomunikasi melalui media *crossword puzzle* bergambar dan jumlah peserta didik yang relative besar dan sulit untuk melibatkan seluruhnya.
5. Adanya rasa enggan mengubah paradigma dalam pembelajaran yang telah terterap dalam Pendidikan.<sup>18</sup>

Atas dasar hal-hal tersebut media pembelajaran mempunyai kelemahan dan keunggulan yang hendak dijelaskan dasar utama guna menaikkann taraf pembelajaran di dunia Pendidikan.

---

<sup>18</sup> Sri Haryati Oktavia, dkk. " Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Bukit Raya Pekanbaru". Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi. Vol. 5 No. 1. 2017 , h. 8

e) **Pembuatan *Crossword Puzzle Bergambar***

Pembuatan media *crossword puzzle* bergambar ini kian berkembang seperti teknologi yang banyak mempunyai alternative cara untuk membuatnya, dalam hal ini terdapat dua acara dalam membuatnya diantaranya: 1) pembuatan cara lama dengan berbantuan elektronik. 2) cara produksi ini dapat memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian dan membuat *crossword puzzle* bergambar. Adapun cara pembuatan *crossword puzzle* bergambar dengan menggunakan *Eclipse Crossword Puzzle* yaitu:

1. Buka *Software Eclipse Crossword Puzzle* . Pilih *I would like to start a new Crossword* kemudian pilih *Next* untuk memulai pembuatan teka teki silang (TTS). Kemudian tekan tombol *Next*.
2. Pilihlah *let me create a word list from scratch now* kemudian pilih *Next*
3. Langkah berikutnya masukan jawaban pada kotak dibawah tulisan word dan soal pada kotak dibawah tulisan *clue for this word*. Pilih *add word to list*. Lakukan terus sampai soal dan jawaban telah ditulis semua. Jika merasa yakin telah mengisi tekan tombol *next*. Maka akan muncul *do you want to save this word list for the future use before continuing?* Pilih *yes* kemudian pilih tempat menyimpan *file* tersebut.
4. Pada tahap ini kita boleh menuliskan nama *file* dan membuat *filr* atau jika tidak langsung pilih *Next*.
5. Tentukan banyak kotak yang dipergunakan. Ketik jumlah kotak kemudian tekan *Next*
6. Teka teki silang atau *Crossword Puzzle* telah jadi

7. Untuk menyimpan pilih *Save Crossword*, sedangkan untuk mencetak pilih *Print Crossword*.<sup>19</sup>
8. Setelah di *Save*, teka-teki silang yang masih kosong di pindahkan kedalam word, setelah itu diselipkan pertanyaan dan gambar.<sup>20</sup>

**f) Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan *Crossword Puzzle* Bergambar**

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* bergambar ialah:

1. Memberikan pengetahuan terkait gagasan beberapa istilah, nama atau kata kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah selesai dalam pembelajaran.
2. Susunlah *crossword puzzle* bergambar secara sederhana dengan selipkan gambar yang diperuntukan sebagai klu jawaban.
3. Bagikan *crossword puzzle* bergambar pada peserta didik secara individu ataupun kelompok.
4. Tuliskan huruf atau jawaban sesuai jumlah kotak yang tersedia hingga kotak terisi penuh.
5. Pengaturan pengisian kata berkaitan dengan penyesuaian jumlah huruf dalam mengisi kata dalam kotak kosong.
6. Jawablah *crossword puzzle* bergambar sesuai pilihan yang ada yaitu mendatar serta menurun.

---

<sup>19</sup> Suhas Caryono, Es Triyanto, “*Rekomendasi Penggunaan Eclips crossword Puzzle Creation Pada Mata Pelajaran TIK Menurut Hasil Analisis Bimbingan dan Konseling*”. Naskah Seminar TIK, Yogyakarta, 9 Maret 2013 h. 153

<sup>20</sup> *Ibid*, h. 153

7. Menentukan batas waktu pengerjaan.
8. Berikan cendera mata pada setiap kelompok penjawab paling sigap dalam menyelesaikan crossword puzzle bergambar.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Nasution ialah segala sesuatu yang dapat dilakukan oleh peserta didik sebagai hasil pembelajaran. Hasil belajar menurut Hamalik ialah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut seperti tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut beberapa pendapat diatas mampu disimpulkan bahwa hasil belajar ialah perubahan dari tingkah laku seseorang saat belajar dan hasil belajar yang sudah dikuasai peserta didik dari yang belum mengerti jadi mengerti. Pengertian hasil belajar itu sendiri ialah suatu hasil atau prestasi peserta didik yang baik berupa pengetahuan dan perubahan dalam bentuk sikap atau aktivitas pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pada dasarnya prosedur pembelajaran bertujuan guna mengembangkan individu secara optimal yang berarti bahwa peserta didik dapat berkembang sesuai dengan kemampuan dan potensi yang ada pada dirinya. Berdasarkan pernyataan tersebut hasil belajar dapat dikatakan sebagai puncak dari proses belajar dan yang dipengaruhi oleh pengalaman dan percobaan peserta didik yang dinyatakan dalam angka atau tingkah laku. Berdasarkan hal tersebut ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu factor internal dan eksternal. Pada factor internal terdapat dua bagian yaitu fisiologis yang dimana dalam factor tersebut dibedakan jadi dua bagian yaitu: 1) keadaan jasmani, 2) keadaan fungsi

jasmani/fisiologis. Sedangkan factor eksternal/ eksogen yaitu: 1) lingkungan sosial, 2) lingkungan sosial sekolah, 3) lingkungan sosial keluarga, masyarakat.<sup>21</sup>

Berdasarkan proses dalam pembelajaran ada beberapalangkah yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dimana langkah tersebut meliputi keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dan peserta didik. Berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran itu sendiri ialah pekerjaan yang harus diselesaikan oleh guru atau pendidik untuk mencapai tujuan tertentu, baik diperintah oleh guru, orang lain ataupun kemauannya sendiri. Pada keterlaksanaan pembelajaran pun akan terlihat segi lainnya seperti aktivitas guru yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau pendidik selama proses pembelajaran, yang dimana dalam proses pembelajaran guru memiliki tanggung jawab mengenai tugasnya untuk memberi pengetahuan, sikap dan nilai, serta keterampilan kepada peserta didik.

Berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas guru akan terlihat bagaimana hasil pada peserta didik, yang dimana dilihat dari segi aktivitas belajar peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik merupakan kegiatan-kegiatan yang menunjang keberhasilan belajar. Berdasarkan uraian aktivitas belajar peserta didik dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar ialah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan belajar. Pada aktivitas ini dilakukan penekanan terhadap peserta didik karena dengan adanya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar yang aktif.

---

<sup>21</sup> H. Darmadi, " *Pengembangan Model, Media Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*". Yogyakarta: CV Budi Utomo. 2017. h 256

#### 4. Motivasi Belajar

Tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran dapat terlihat dari segi tingkat prestasi belajar yang diperoleh peserta didik. Melalui prestasi yang tinggi peserta didik memiliki indikasi berpengetahuan yang baik. Prestasi peserta didik dipengaruhi dengan banyak faktor diantaranya yang utama ialah motivasi. Adanya motivasi peserta didik akan lebih keras, tekun, ulet serta memiliki konsentrasi penuh dalam mengikuti proses belajar. Dorongan motivasi dalam belajar ialah salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya peningkatan prestasi belajar di sekolah.

##### a) Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi secara istilah berasal dari kata motif yang diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang, yang menyebabkan seseorang dapat melakukan tindakan atau perbuatan. Motif dapat dibedakan menjadi tiga yaitu (1 motif biogenetis, motif yang berasal dari beberapa kebutuhan organisme demi kelanjutan hidupnya, contohnya lapar, haus, istirahat, dan seksualitas; (2 motif sosiogenetis, motif yang berkembang berasal dari lingkungan kebudayaan sekitar, seperti ingin mendengarkan music, dan makan coklat; (3 motif teologis, merupakan motif dimana manusia merupakan makhluk yang berketuhanan, sehingga terdapat interaksi antara manusia dengan Tuhan-Nya, seperti melakukan ibadah setiap harinya. Menurut hal-hal tersebut dapat diketahui bahwa



motif merupakan daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.<sup>22</sup>

Demikian motivasi ialah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhan. Teori dari berbagai ahli mengenai motivasi memiliki tolak dorongan yang berbeda-beda. Ada teori yang bertolak dari dorongan serta kepuasan ada juga yang bertolak dari asas kebutuhan. Pandangan dari teori motivasi yang berdasarkan asas kebutuhan bahwa motivasi ialah proses psikologis yang mampu menjelaskan mengenai perilaku seseorang. Pada hakikatnya perilaku itu merupakan orientasi terhadap suatu tujuan, perilaku seseorang dirancang untuk mencapai tujuan yang dimana dalam mencapainya diperlukan proses interaksi dari berbagai unsur, seperti rasa ingin tahu yang hendak dipenuhi, tingkah laku, tujuan dan umpan balik.<sup>23</sup>

Definisi yang telah dipaparkan diatas dapat menjadi pengetahuan bahwa sebenarnya motivasi dapat terjadi apabila seseorang memiliki keinginan serta kemauan untuk melakukan sesuatu tindakan atau kegiatan dalam mencapai suatu target atau tujuannya. Menurut Maslow, sebagai tokoh motivasi dengan aliran humanism menyatakan bahwa kebutuhan manusia sebenarnya terdapat dalam diri manusianya sendiri. Ia mengindikasikan menjadi 5 tingkatan berbentuk piramid, yang dimulai dari tingkatan terbawah. Lima tingkat kebutuhan itu dikenal dengan

---

<sup>22</sup> Hamzah B. Uno . “ *Teori Motivasi dan Pengukurannya*”. Jakarta; PT Bumi Aksara. 2016, h. 3

<sup>23</sup> *Ibid*, h. 5

Hirarki Kebutuhan Maslow, dimulai dari kebutuhan biologis dasar sampai motif psikologis yang lebih kompleks, yang hanya penting setelah kebutuhan dasar terpenuhi. Kebutuhan pada suatu peringkat terpenuhi sebagian sebelum kebutuhan pada peringkat berikutnya menjadi penentu tindakan yang penting.<sup>24</sup>



**Gambar 2.1 Hierarki Kebutuhan Maslow**

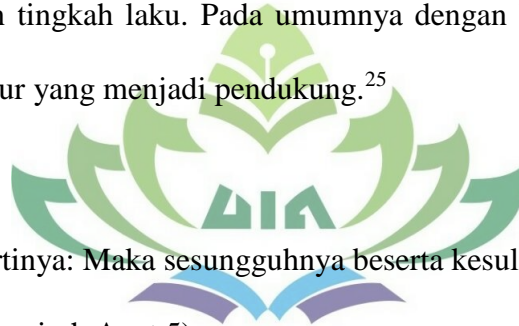
Kebutuhan fisiologis seperti rasa lapar, rasa haus. Kebutuhan rasa aman, kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki (berafiliasi dengan orang lain, diterima, memiliki). Kebutuhan akan penghargaan (berprestasi, berkompetensi, dan mendapatkan dukungan serta pengakuan). Kebutuhan aktualisasi diri (kebutuhan kognitif: mengetahui, memahami, dan menjelajahi; kebutuhan estetik: keserasian, keteraturan, dan keindahan. Kebutuhan aktualisasi diri: mendapatkan kepuasan diri dan menyadari potensinya.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling berhubungan. Motivasi sendiri merupakan dorongan seperti yang telah dipaparkan diatas. Sedangkan belajar merupakan perubahan tingkah laku secara relative

---

<sup>24</sup> *Ibid*, h. 6

permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi oleh tujuan untuk mencapai target tertentu. Keterkaitan keduanya, motivasi belajar dapat timbul karena dua faktor, intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan dorongan berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil serta dorongan belajar akan pencapaian cita-cita. Sedangkan ekstrinsik, ialah dorongan dari segi penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan belajar yang menarik. Hakikatnya motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Pada umumnya dengan beberapa indikator serta unsur-unsur yang menjadi pendukung.<sup>25</sup>



فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah Ayat 5)

---

<sup>25</sup> *Ibid*, h. 23

### **b) Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi amat berpengaruh pada seluruh perilaku manusia, karena motivasilah seseorang hendak lebih mengetahui segala sesuatu yang dilakukan itu berguna. Hal tersebut perlu dipahami bahwa motivasi ialah aktualisasi daya dan kemampuan seseorang untuk memberi hasrat akan perilaku hendak berpengaruh pada interaksi serta aktivitas. Nasution berpendapat bahwa motivasi memiliki 3 kegunaan yaitu:<sup>26</sup>

- 1) Menyerukan manusia untuk berperilaku. Motivasi menjadi pengendali atau pengontrol.
- 2) Menetapkan arah perilaku guna menuju tujuan yang hendak ingin dicapai.
- 3) Memilah perilaku ialah memutuskan perilaku perlu dilakukan atau ditiadakan guna memperoleh keinginan.

Perlu diketahui bahwa motivasi menempati posisi amat penting, karena motivasi mampu mengarahkan perbuatan seseorang sehingga menjadi terarah dengan kegiatan dan tujuan yang dikehendaki untuk diperoleh.

### **c) Tujuan Motivasi Belajar**

Motivasi secara umum bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu serta kemampuan seseorang guna melakukan suatu hal untuk mendapatkan hasil guna memperoleh tujuankhusus. Memusatkan perhatian seseorang pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian

---

<sup>26</sup> Amna Emda, " *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*". Lantanida Jurnal. Vol. 5 No. 2. 2017. h. 176

tujuannya. Membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan hasil jangka panjang.

**d) Indikator Motivasi Belajar**

Pada umumnya didapatkan sejumlah parameter pendukung peserta didik untuk melakukan perubahan tingkah laku. Menurut Hamzah B. Uno pada bukunya yang berjudul teori motivasi dan pengukurannya, bahwa indikator motivasi ialah sebagai berikut:<sup>27</sup> 1) Memiliki hasrat ingin sukses, 2) Adanya semangat serta keperluan dalam belajar, 3) Mempunyai keinginan sukses dimasa depan, 4) Terdapat apresiasi pada saat belajar, 5) Terdapat aktivitas yang menarik saat pembelajaran, 6) Tersedianya area belajar yang tenang serta nyaman hingga dapat membuat peserta didik belajar dengan maksimal. Peserta didik yang sukses pada saat berjalannya pembelajaran dapat dikatakan bahwa peserta didik mampu memiliki semangat yang besar. Hal tersebut ialah:

- 1) Minat serta perhatian peserta didik kepada pelajaran.
- 2) Keinginan peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas belajarnya.
- 3) Kewajiban peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya.

---

<sup>27</sup> Hamzah B. Uno, *Log Cit*, h 23

- 4) Anggapan yang diperlihatkan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan guru.<sup>28</sup>

Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi terbilang aktif pada setiap kegiatan yang dilakukannya. Keaktifan peserta didik terlihat dalam kegiatan berikut:

- 1) Melakukan sesuatu guna memahami materi pelajaran dengan penuh keyakinan.
- 2) Menganalisis, melakoni serta mendapatkan sendiri bagaimana cara untuk dapatkan situasi pengetahuan.
- 3) Bertanggung jawab guna menyelesaikan pekerjaan yang diberi oleh guru padanya.
- 4) Studi berkelompok.
- 5) Mencoba menemukan sendiri konsep-konsep khusus.
- 6) Menyampaikan ide, gagasan serta pendalaman nilai lisan maupun penampilan secara langsung.

Motivasi yang terdapat pada setiap diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Bersemangat menyelesaikan kewajiban,
- 2) Ulet melawan kerumitan,
- 3) Memperlihatkan hasrat ingin menyelesaikan berbagai masalah,
- 4) Kian senaang berkarya seorang diri,
- 5) Tidak cepat merasa jenuh akan tugas sehari-hari,

---

<sup>28</sup> Amna Emda, *Op Cit.* h. 181-182



- 6) Mampu mempertahankan gagasannya,
- 7) Tidak mudah goyah dengan keyakinan,
- 8) Senang berusaha menemukan solusi pemecahan masalah dari setiap soal dalam pembelajaran.<sup>29</sup>

Individu memiliki semangat kinerja yang besar dengan karakteristik, ialah:

- a) Menginginkan kedudukan serta tanggung jawab yang menuntut harus dilakukan dan pemerolehannya di pertanggung jawabkan hendak didasarioleh untung rugi serta kebenaran
- b) Menentukan sasaran realistis namun menyanggah tujuan yang sungguh mudah diperoleh atau hendak memiliki resiko besar.
- c) Mengejar pekerjaan dimana memerlukan imbalbalik secara terang-terangan guna menentukan pemerolehan dari pekerjaan yang dilakukan.
- d) Senang berproses seorang diri serta tertantang guna menjadi unggul dari yang lain.
- e) Dapat menanggukhan kepuasan diri dari kesuksesan dimasa yang akan datang.
- f) Hendak berkeinginan sekedar memperoleh keuntungan, hendaknya mencari tolak ukur kesuksesan.

Dari beberapa pendapat diatas bisa disimpulkan bahwa indikator motivasi mencakup adanya rasa ingin tahu, minat, perhatian, semangat, suka tantangan, tanggung jawab, tekun, aktif, rasa senang , harapan dan cita-cita.

---

<sup>29</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers, 2018, h. 83

e) **Macam-macam Motivasi**

Terdapat bermacam jenis semangat yang dapat dipandang melalui berbagai sudut, yaitu:

- 1) Motivasi berdasarkan pembentukannya
  - a) Motif bawaan, merupakan motif yang ada sejak baru lahir, motivasi ini tersedia tanpa perlu dipelajari. Contohnya seperti keinginan untuk makan, minum, istirahat dan bekerja. Motif ini disebut sebagai motif biologi yang dimana motif ini terdapat dalam warisan biologi manusia. b) Motif yang dipelajari, adalah motif yang timbul karena dipelajari, seperti keinginan untuk belajar ilmu pengetahuan. Motif ini sering disebut dengan motif yang diisyaratkan secara sosial.
- 2) Motivasi berdasarkan isi atau perangkat pautannya  
 Motif jasmani, semacam rekreasi, otomatisme, nafsu dan hasrat. Motif ruhani, seperti kemauan.
- 3) Motivasi menurut jalarannya  
 Motif instrinsik terletak pada kegiatan atau objek yang ditekuninya. Motif ekstrinsik tidak berhubungan langsung dengan kegiatan yang ditekuninya.

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ

Artinya: “Barang siapa yang Allah kehendaki kebaikan, maka Allah akan memahamkan dia tentang ilmu agama.” [HR. Bukhari no. 71 dan Muslim No. 1037].<sup>30</sup>

<sup>30</sup> <https://thaybah.id/2016/02/21-dalil-shahih-tentang-keutamaan-ilmu-dan-ahli-ilmu-2/>

Motif ekstrinsik tidak berhubungan langsung dengan kegiatan yang ditekuninya.<sup>31</sup> Motif intrinsik lebih efektif dari motif ekstrinsik karena dengan motivasi intrinsik peserta didik mau aktif belajar dan berinisiatif tanpa diperintah oleh orang tua. Motivasi mendasari semua perilaku individu, perbedaannya pada perilaku yang mungkin dirasakan dan disadari pada perilaku lain tidak, pada sesuatu perilaku sangat kuat dan pada perilaku lain kurang.

#### f) **Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar**

Motivasi pada diri seseorang mampu ditumbuhkan. Cara untuk menimbulkan motivasi bermacam-macam namun cara yang efektif yaitu: 1) Menjelaskan tujuan yang hendak dicapai dengan jelas, 2) Mengatakan pentingnya mencapai tujuan, 3) Menegaskan dukungan semangat yang akan diperoleh akibat perbuatan itu. Memupuk motivasi juga dapat melalui cara menanamkan sikap-sikap positif. Menurut uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi manusia tidak selalu muncul dengan sendirinya. Motivasi ditimbulkan, ditumbuhkan, serta dikembangkan. Semakin kuat motivasi seseorang maka semakin besar juga usahannya dalam memperoleh tujuan. Hal ini berarti bahwa motivasi seseorang bisa berubah-ubah, maka penjelasan mengenai tujuan mutlak diperlukan agar mampu menimbulkan hingga memperkuat motivasi. Motivasi adalah pendorong dan pemberi semangat guna memperoleh kesuksesan.

---

<sup>31</sup> H. Darmadi, " *Pengembangan Model, Media Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*". Yogyakarta: CV Budi Utomo. 2017. h. 274-276.

### C. Penelitian Relevan

1. Penelitian Peningkatan hasil belajar biologi menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) disertai teka teki silang (crossword puzzle) pada siswa kelas VII SMP mitra jember semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Simpulan dari hasil belajar biologi siswa kelas VII A di SMP Mitra jember semester genap tahun pelajaran 2012/2013 dengan penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) disertai teka teki silang (crossword puzzle) terjadi peningkatan secara klasikal <sup>32</sup>
2. Penelitian yang dilakukan Ni Putu Jati Dinar Wulan, dengan judul Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukan Penggunaan Media permainan edukatif teka teki silang efektif diterapkan dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SD Mutiara Singaraja. Hasil Analisis Uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 2,10$ , sedangkan  $t_{table}$  dengan  $db = (n_1+n_2)-2 = 58$  pada taraf signifikan 5% = 1,67. Hasil ini menunjukan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V sebelum dan sesudah

---

<sup>32</sup> Endhika Haries Pratama, Pujiastuti, Jekti Prihatin, “ Peningkatan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Teka Teki Silang (Crossword Puzzle) Pada Siswa Kelas VII SMP Mitra Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/201 ” 3: Jurnal Pancaran, Vol. 3 No. 2, Mei 2014, . h. 98-100.

menggunakan permainan edukatif teka teki silang berorientasi rerata skor menggunakan media pembelajaran meningkat sebesar 39,85.<sup>33</sup>

3. Penelitian yang dilakukan Alfiani Prihastuti, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang. Hasil penelitian dari Research and Development (R&D) media pembelajaran teka teki silang ini berbasis buku teka teki silang yang berwarna yang dipenuhi dengan gambar dilengkapi dengan kolom-kolom teka teki silang yang siap dikerjakan oleh siswa. Dengan penggunaan teka teki silang ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis teka teki silang ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa.<sup>34</sup>
4. Penelitian yang dilakukan oleh Gusmita Ul Husna dengan judul Pengembangan Media Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA. Tingkat kelayakan media teka teki silang sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Pembangunan Laboratorium UNP berdasarkan validasi ahli materi, sangat layak dapat diujicobakan kepada siswa untuk memperoleh kepraktisan. Tingkat keefektifan media teka teki silang dilihat dari analisis jawaban angket oleh guru mata pelajaran sejarah dan siswa kelas XI SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Hasil analisis jawaban angket siswa dengan kategori sangat praktis, dengan itu

---

<sup>33</sup> Ni Putu Jati Dinar Wulan, *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. 2017. h 66-74

<sup>34</sup> Alfiani Prihastuti, *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang*. Jurnal PGSD Indonesia. Vol. 3. No. 2. Tahun 2017. h 1-4

media teka teki silang yang diujicobakan kepada siswa praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah materi sumpah pemuda.<sup>35</sup>

5. Skripsi Novan Wijaya, dengan judul Penyusunan Papan Jawaban Teka Teki Silang dengan Backtracking. Implementasi algoritma backtracking dalam otomatisasi pembentukan papan teka teki silang tanpa terlebih dahulu merancang kotak-kotak teka teki silang. Tetapi papan tidak akan berbentuk jika terdapat data pada kumpulan jawaban yang tidak memiliki kesamaan huruf terhadap data jawaban lainnya. Teka teki silang secara akurat dapat terbentuk karena pencariannya dilakukan pada setiap huruf pada list jawaban sehingga semua huruf pada data jawaban ditelusuri.<sup>36</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan bahwa media pembelajaran crossword puzzle mendapat respon yang baik dari peserta didik, namun pada pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya belum mengembangkan dalam bentuk media crossword puzzle bergambar berbentuk cetak.

---

<sup>35</sup> Gusmita Ul Husna. *Pengembangan Media Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA*. Jurnal Halaqah. Vol. 1. No. 4 (Oktober 2019). h. 402-411.

<sup>36</sup> Novan Wijaya, *Penyusunan Papan Jawaban Teka Teki Silang dengan Backtracking*. Jurnal SIMETRIS. Vol. 9. No.1, April 2018. h. 68

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Wulandari, 2018. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Alogaritma dan Pemrograman Pada Siswa Kelas XSMK Nasional Berbah"*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Alfiani Prihastutri, 2017. *"Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka-Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang"*. Jurnal PGSD Indonesia. Vol. 3. No. 2
- Amna Emda, 2017. *"Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran"*. Lantanida Jurnal. Vol. 5 No. 2.
- Anita Trisiana dan Wartoyo, 2016. *"Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta"*. Jurnal PKn Progresif, Vol. 11 No. 1 Juni.
- Arif S Sadiman (dkk), 2014. *"Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya"*, Jakarta: Rajawali Pres.
- Azhar Arsyad, 2017. *"Media Pembelajaran"*, Jakarta: Rajawali Pres.
- Edy Surahman, Mukminan, 2017. *"Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap dan Tanggung Jawab Siswa SMP"*, Jurnal harmoni sosial Pendidikan IPS, Vol. 4, No. 1, Maret.
- Endhika Haries Pratama, Pujiastuti, Jekti Prihatin, 2014. *"Peningkatan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Teka Teki Silang (Crossword Puzzle) Pada Siswa Kelas VII SMP Mitra Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013"*. Jurnal Pancaran, Vol. 3 No. 2, Mei.
- Ermaita, dkk. 2016. *"Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa"*. Jurnal Studi Sosial. Vol. 4 No.1.
- Gusmita Ul Hasana, 2019. *"Pengembangan Media Teka-Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA"*. Jurnal Halaqah. Vol. 1. No. 4. Oktober.
- H. Darmadi, 2017. *"Pengembangan Model, Metode, Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa"*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Hamzah B. Uno. 2016. *"Teori Motivasi dan Pengukurannya"*. Jakarta; PT Bumi Aksara.



- Isran Rasyid, K, S, dkk. 2018. *"Manfaat Media Dalam Pembelajaran"*. AXIOM. Vol. VII. No. 1 Januari-Juni.
- Made Tegeh, (dkk). 2014. *" Model Penelitian Pengembangan"*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Marlina Eliyanti, 2016. *" Pengelolaan Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar"*. Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan. November.
- Moh. Sholahuddin, Ahmad Qosyim, 2017. *" Efektifitas Permainan Teka Teki Silang Tiga Dimensi (TTS3D) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi InteraksiMakhluk Hidup"*.E-Jurnal Pensa, Vol. 5 No. 1.
- Muh Zen, 2016. *"Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran"* , Jurnal Pengembangan Pembelajaran, Vol. V, No. 2, Juli-Desember.
- Munirah, 2015. *"Sistem Pendidikan Di Indonesia: Antara Keinginan dan Realita"*. Jurnal Pendidikan Auladina. Vol. 2 No. 2. Desember.
- Mushaf Wardah, AL-Qur'an , *"Terjemah, dan Tafsir untuk Wanita"*, (Bandung: 40614).
- Ni Putu Jati Dinar Wulan, dkk. 2017. *"Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS"*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.
- Novan Wijaya, 2018. *" Penyusunan Papan Jawaban Teka-Teki Silang Menggunakan Backtracking"*. Jurnal SIMETRIS, Vol. 9. No. 1 April.
- Ovi Gumelar Setyawan, 2015. *"Pengaruh Penggunaan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Tunarungu Kelas IV"*. Jurnal Ortopedagogia. Vol. 1, No. 4, Juli.
- Rachmad Indra S, dkk. 2019. *" Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya"*. JPGSD Vol. 7 No. 1.
- Rangga Handika S, dkk. 2016. *"Perbedaan Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT"*. Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako. Vol.5 No.2, April.
- Rantika, Faisal Abdulah, 2015. *"Penggunaan Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengambuan Kabupaten Pali"*. Vol.1Januari.

- Sardiman, 2018. *"Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar"*. Depok: Rajawali Pers.
- Siti Suprihatin, 2015. *"Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa"*, Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 3, No. 1.
- Sri Haryati Oktavia,dkk. 2017. *" Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru"*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Akutansi. Vol. 5 No. 1.
- Sri Maryanti, Dede Trie Kurniawati, 2017. *"Implementasi Pemanfaatan Teka Teki Silang (TTS) Online dalam Mata Kuliah Neurosains untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal"*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 3, No.2, September.
- Sugiyono, 2016 . *"Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D"*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *"Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D"*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini Arikunto. 2016. *"Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan"*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tazkia Ramadhani, dkk. 2015. *" Model Dan Media Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Guru Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Se-Kecamatan Inderalaya"*. Jurnal Profit. Vol. 2 No. 1.
- Ukti Lutvaidah, 2015. *"Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep Matematika"*, Jurnal Formatif.